

Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) Bagi Perisian Adobe Premiere Pro CS3 Berasaskan Teori Kognitif

Shaharuddin Bin Md Salleh & Nik Nurul Afifah Binti Nik Mohd
Fakulti Pendidikan,
Universiti Teknologi Malaysia

Abstrak : Projek ini adalah bertujuan untuk membangunkan modul pembelajaran sendiri bagi tajuk Adobe Premiere Pro CS3 dalam subjek Teknologi Grafik, Animasi, Audio dan Video Digital, (SPM 2303) di Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia. MPK ini dibina berasaskan teori kognitif yang menekankan kepada penstrukturan, pengorganisasian, dan penyusunan maklumat untuk memudahkan pemprosesan optimal. Kaedah Pembelajaran Bermodul yang diterapkan membolehkan pelajar meneruskan proses pembelajaran mereka mengikut kemampuan dan kecepatan mereka sendiri. Bagi menyempurnakan pembangunan MPK ini, Model Burns telah digunakan bagi memudahkan proses pembelajaran pelajar dan juga individu yang berminat tentang perisian ini. MPK ini dibangunkan dengan mengaplikasikan penggunaan perisian Adobe Premiere Pro CS3, Adobe Page Maker 7.0, Adobe Capture Professional v4 dan juga Adobe Photoshop CS3. Ia dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran kepada pelajar, pensyarah dan individu yang berminat dalam menggunakan perisian ini sekaligus mengaplikasikannya dalam kehidupan seharian. Dengan terhasilnya MPK ini, diharapkan agar ia dapat membantu pengguna dalam memahami tentang perisian tersebut. Di samping itu, dengan kewujudan MPK ini, diharapkan pengguna dapat mempelajari tentang perisian Adobe Premiere Pro CS3 dengan lebih berkesan. Seterusnya dapat menghasilkan video berkualiti tinggi bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran khususnya.

Katakunci : model pembelajaran sendiri (MPK), Adobe Premiere Pro CS3, Teknologi Grafik, Animasi, Audio dan Video Digital

Pengenalan

Seperti yang kita semua sedia maklum, era perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi semakin pesat dalam setiap aspek kehidupan seharian. Ia memainkan peranan yang penting dalam usaha membantu Malaysia menjadi sebuah negara yang maju. MSC (Multimedia Super Corridor), WPI dan WPU adalah beberapa projek mega yang melibatkan teknologi maklumat, ini sangat penting ke arah meningkatkan taraf ekonomi negara, taraf pendidikan rakyat, peningkatan sains dan teknologi, peningkatan perdagangan antarabangsa dan pentadbiran yang lebih bersistematik.

Hal ini juga turut dilaksanakan pada peringkat universiti, sebagai contoh bagi semua subjek komputer, komputer dijadikan bahan bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Subjek ini memerlukan tenaga pengajar menunjukkan langkah demi langkah dalam penggunaan pelbagai perisian contohnya seperti perisian Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Front Page dan banyak lagi. Jika dilihat sebelum ini, pensyarah bagi semua subjek di universiti bertungkus lumus bagi menyiapkan nota pengajaran untuk diajar dan diedarkan kepada pelajar. Pelbagai jenis kaedah tradisional yang digunakan di mana ia lebih berpusatkan pensyarah. Pelajar hanya datang ke kelas tanpa sebarang pengetahuan awal dan hanya menerima pengajaran daripada pensyarah. Mereka seolah-olah goyang kaki dan tidak mempunyai daya usaha sendiri untuk mendapatkan pengetahuan tambahan yang lain. Berdasarkan pengalaman beberapa orang pensyarah di universiti yang berlainan, mereka menyatakan bahawa situasi ini

masih berlaku di kalangan pelajar di seluruh universiti. kerana keyakinan diri mereka masih berada di tahap yang rendah. Mereka malu dan tidak yakin untuk menonjolkan diri dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, tenaga pengajar bertindak untuk mengambil inisiatif lain bagi membantu pelajar dalam meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka seperti contoh membina laman web, menghasilkan modul dan pelbagai cara lain.

Menurut Meyer (1979) pula, MPK ditakrifkan sebagai satu unit kawalan sendiri yang direka untuk mencapai objektif tertentu dalam masa yang singkat, biasanya dalam beberapa hari atau pun kurang. Biasanya bukan selalu, bergantung kepada model teknologi pendidikan. Ia digunakan sebagai rujukan pembelajaran secara bebas. Mungkin atau tidak mungkin menjadi satu unit kursus yang ditawarkan. Menurut Jenkins dan Walker (1994) pula, kes kurikulum untuk program modul yang baik adalah bagus untuk pilihan pelajar yang mana ia mengikut pilihan pelajar sendiri, sesuai mengikut keadaan pelajar, cara pembelajaran yang baru dan penilaian.

Oleh itu, bahan pengajaran yang bersistematik dan teratur dapat memberi impak yang positif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Salah satu kaedah yang boleh dianggap terbaik adalah kaedah pengajaran bermodul dengan menggunakan Modul Pengajaran Kendiri.

Penyataan Masalah

Seperti mana yang kita ketahui, proses pengajaran pembelajaran sekarang masih lagi berpusatkan pensyarah. Pensyarah memberi penerangan di hadapan, pelajar di belakang mungkin melakukan perkara lain dan menyebabkan mereka tidak menumpukan perhatian sepenuhnya terhadap pelajaran. Kebanyakan pelajar masih menganggap mereka boleh mengatasinya dengan cara membaca semula nota yang diberikan oleh pensyarah di luar waktu kelas. Ia boleh dilakukan bagi subjek lain tetapi bukan subjek komputer di mana pelajar perlu menumpukan perhatian sepenuhnya bagi mengetahui langkah-langkah yang diajar. Tambahan lagi, bagi tajuk Adobe Premiere, tidak terdapat modul untuk dijadikan bahan rujukan sendiri mereka semasa di luar waktu kelas.

Oleh itu penghasilan Modul Pembelajaran Kendiri adalah bersesuaian dengan situasi ini di mana ia melibatkan pelajar secara aktif dan pelajar dapat belajar mengikut kemampuan sendiri. Secara tidak langsung, proses pengajaran dan pembelajaran akan berubah dari berpusatkan guru kepada berpusatkan pelajar. Bagi subjek Teknologi Grafik, Animasi, Audio dan Video Digital yang terdapat di UTM, ia memerlukan pensyarah menunjukkan langkah demi langkah untuk menggunakan pelbagai tajuk perisian seperti contoh perisian Adobe Premiere Pro CS3. Sebagai alternatif bagi menimbulkan semangat kepada para pelajar untuk belajar, modul bagi tajuk ini haruslah diterbitkan memandangkan ia belum pernah diterbitkan di universiti. Walaupun terdapat buku rujukan yang dijual di pasaran, namun harga yang ditawarkan adalah agak tinggi, disebabkan buku rujukan tersebut diterbitkan dari luar negara. Di samping itu, ia menjadikan Bahasa Inggeris sebagai bahasa pengantara dalam buku rujukan di mana perkataan yang digunakan adalah di peringkat tinggi yang menyebabkan pelajar sukar untuk memahami perkataan tersebut sekaligus menjadikan pelajar keliru dengan frasa yang dibina. Tambahan pula pelajar kurang berminat untuk membeli seterusnya membaca buku yang terdapat di pasaran memandangkan buku-buku tersebut hanya menggunakan grafik hitam putih dan kurang menggunakan visual bagi menunjukkan langkah kerja dalam proses mempelajari perisian berkaitan pengeditan video

Disebabkan terdapat kekangan yang telah dinyatakan di atas, pembangun berhasrat untuk menghasilkan Modul Pembelajaran Kendiri bagi tajuk Adobe Premiere Pro CS3 dalam subjek Teknologi Grafik, Animasi, Audio dan Video Digital (SPM2303). Modul ini akan memberi

penerangan yang lengkap dalam bentuk teks dan visual di mana ia disusun secara langkah demi langkah. Modul ini akan dihasilkan berasaskan teori kognitif yang bertujuan untuk meringankan beban kognitif pelajar. Maka diharapkan, dengan terhasilnya modul bagi tajuk ini dapat memberi kepentingan kepada pelajar khususnya, kepada pensyarah dan individu yang berminat dengan tajuk ini amnya.

Objektif Projek

- i. Penghasilan Modul Pembelajaran Kendiri menggunakan pendekatan teori kognitif bagi tajuk Adobe Premiere Pro CS3 dalam subjek Teknologi Grafik, Animasi, Audio dan Video Digital (SPM 2303), di Fakulti Pendidikan, UTM.
- ii. Mengaplikasi teori-teori pembelajaran dan kaedah yang bersesuaian dengan pengguna sasaran.

Objektif Penghasilan MPK

Dengan terhasilnya MPK bagi perisian Adobe Premiere Pro CS3 ini, adalah diharapkan agar:

- i. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan sendiri kepada pelajar pada bilabial masa yang diperlukan.
- ii. Membantu pelajar menguasai perisian pengeditan video dengan lebih sistematik.

Kepentingan penghasilan MPK

Penghasilan MPK memberi kepentingan kepada tiga golongan iaitu pelajar, tenaga pengajar dan individu yang berminat tentang tajuk ini.

Pelajar

Modul Pembelajaran Kendiri ini memberi kepentingan kepada pelajar kerana pelajar dapat belajar mengikut tahap kemampuan masing-masing. Penghasilan MPK yang menggunakan Bahasa Malaysia sebagai bahasa pengantara memudahkan pelajar untuk belajar dengan lebih lancar dan tidak mempunyai sebarang masalah dalam proses mempelajari tajuk ini. Pelajar juga akan lebih berminat untuk belajar menggunakan MPK yang menggunakan teks bersertakan visual yang menarik. Ini secara tiada langsung akan meningkatkan kefahaman pelajar seterusnya meningkatkan pencapaian pelajar (Zol, 2001).

Tenaga pengajar

Tenaga pengajar bolehlah menggunakan modul ini ketika proses P&P (pengajaran dan pembelajaran) dijalankan kerana ia mempunyai kandungan pelajaran yang ringkas dan padat. Ia juga membantu mereka dalam menyampaikan isi pelajaran secara sistematik kerana modul ini mengandungi isi pelajaran yang disampaikan secara langkah demi langkah.

Individu yang berminat

Bagi individu yang berminat untuk mempelajari perisian ini, ia dapat membantu mereka dalam mempelajarinya secara lebih mudah dan teratur. Ia juga boleh dijadikan rujukan untuk menambah ilmu pengetahuan mereka tentang perisian ini.

Rekabentuk Projek (ADDIE)

Bagi memperoleh satu produk yang baik dan berkesan, projek pembangunan akan menggunakan suatu model sebagai garis panduan. Terdapat pelbagai model rekabentuk projek yang boleh digunakan bagi mencapai keseluruhan objektif yang telah ditetapkan. Bagi tajuk ini, pembangun memilih rekabentuk ADDIE sebagai panduan merekabentuk projek ini. Pembangun merasakan ia amat sesuai dalam menghasilkan modul ini kerana ia merupakan satu rekabentuk

yang sistematis yang mengandung langkah yang tersusun dan mengikut urutan secara logik. Ia meliputi semua proses yang penting bagi mencapai objektif projek.

Reka Bentuk MPK

Isi kandungan

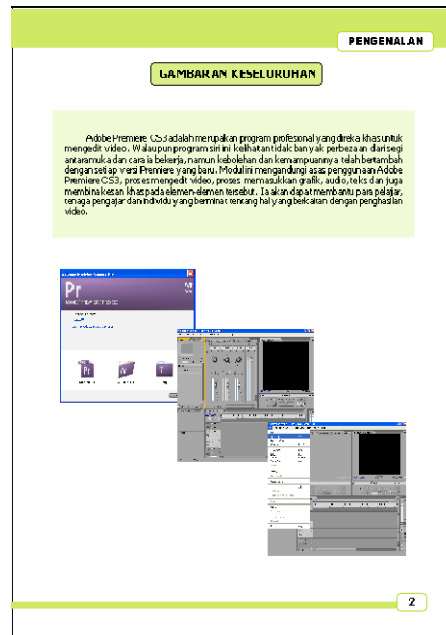
Dalam MPK ini, pembangun telah menetapkan muka surat bagi kesemua subtopic yang terkandung dalam setiap topik. Ia penting kepada pengguna supaya mereka dapat merujuk terus kepada subtopic yang ingin dipelajari. Di bawah ini menunjukkan rajah isi kandungan MPK.

ISI KANDUNGAN	
PENGANTARAN	
Kepaian Sistem.....	1
Gambaran Keseluruhan.....	2
Keperluan Perisian.....	3
Modul Penggunaan.....	4
TOPIK 1 : ASAS PENGGUNAAN ADOBE PREMIERE	
Objektif Pembelajaran.....	5
Uji Kendiri.....	8
Pengantar kepada antaramuka Adobe Premiere.....	9
Memulakan projek baru.....	14
Memulakan fail projek.....	17
Menggunakan klang / clip.....	18
Menggunakan media.....	21
Menggunakan media secara pantas.....	22
Menggunakan fail media.....	23
Memulakan media ke fail.....	25
Menggunakan fail projek.....	26
Lain.....	27
TOPIK 2 : PENGEDEITAN VIDEO	
Objektif Pembelajaran.....	29
Uji Kendiri.....	30
Mahallatip dalam papan (time).....	31
Mahallatip dalam papan (frame).....	32
Mahallatip dalam papan (frame).....	33
Mahallatip dalam papan (frame).....	35
Mahallatip dalam papan (frame).....	36
Mahallatip dalam papan (frame).....	39
Mahallatip dalam papan (frame).....	40
Mahallatip dalam papan (frame).....	40
Mahallatip dalam papan (frame).....	44
Mahallatip dalam papan (frame).....	45
Mahallatip dalam papan (frame).....	46
Mahallatip dalam papan (frame).....	48
TOPIK 3 : KESANJIAS DAN TRANSISI DALAM VIDEO	
Objektif Pembelajaran.....	50
Uji Kendiri.....	51
Memulakan projek.....	52
Memulakan projek.....	54
Memulakan projek.....	56
Memulakan projek.....	58

Rajah 1 : Isi kandungan

Gambaran Keseluruhan

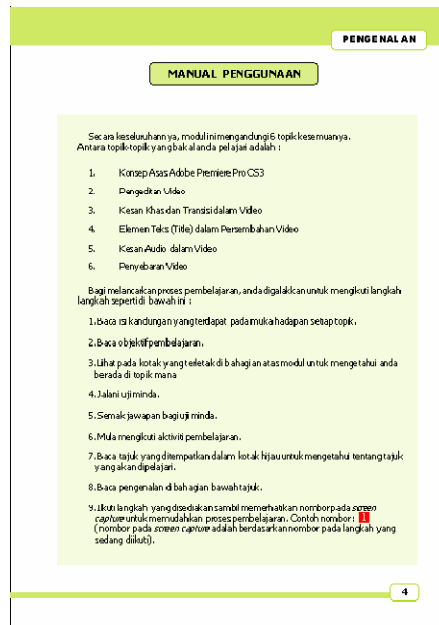
Gambaran keseluruhan tentang Adobe Premiere Pro CS3 terkandung dalam bahagian pengenalan yang mana ia menceritakan sedikit sebanyak tentang perisian tersebut dan tiga buah imej yang berkaitan dengannya dipaparkan terlebih dahulu supaya pengguna mendapat gambaran awal tentangnya. Ia akan membangkitkan semangat pengguna untuk mengetahui dengan lebih lanjut tentang perisian tersebut.



Rajah 2 : Gambaran keseluruhan

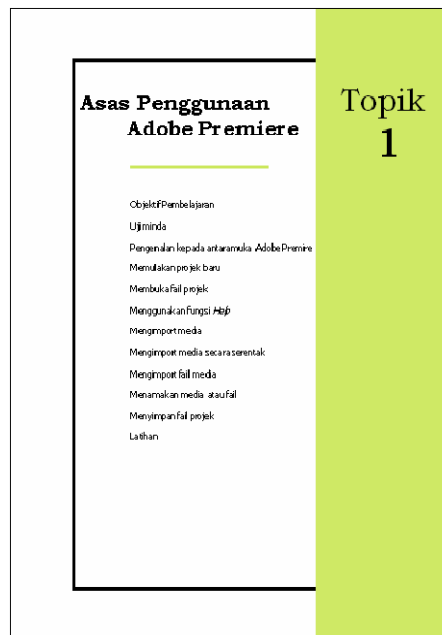
Manual penggunaan

Manual penggunaan bagi MPK ini dinyatakan pada bahagian pengenalan MPK. Ia merangkumi tentang bagaimana pengguna dapat menggunakan modul tersebut supaya mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan betul. Antara maklumat yang terdapat dalam paparan manual penggunaan adalah pengguna berada di topik mana, cara membaca isi kandungan dan penggunaan ikon yang digunakan dalam modul tersebut. Pengguna akan mengetahui mereka sedang mengikuti topik mana dengan melihat paparan kotak kecil berwarna putih yang terletak di bahagian kiri atas pada setiap topik yang dipelajari.



Rajah 3 : Manual Penggunaan

Muka hadapan topik

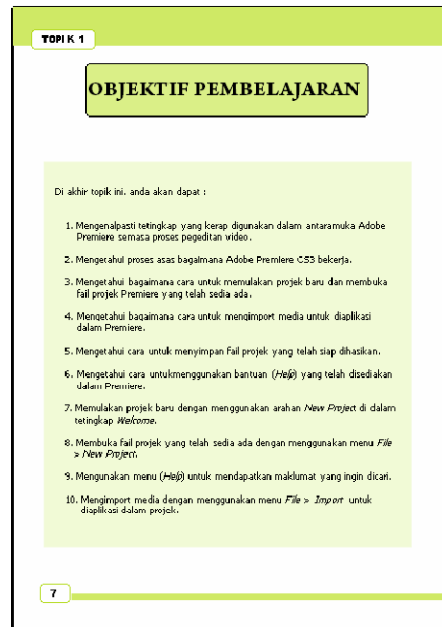


Rajah 4 : Muka hadapan Topik

Sebelum pengguna memulakan pembelajaran mereka dengan setiap topik baru, muka hadapan bagi setiap topik akan dipaparkan. Ianya mengandungi tajuk, topic beberapa dan senarai subtopik yang anda akan pelajari dalam topik tersebut. Latar belakang adalah berwarna putih manakala tulisan tajuk adalah jenis *Bookman Old Style* yang berwarna hitam. Latar belakang bagi nombor topik adalah warna hijau dan tulisan topik juga sama dengan tulisan tajuk iaitu jenis *Bookman Old Style* yang berwarna hitam. Manakala subtopik menggunakan jenis tulisan *Tahoma*. Seperti yang telah dinyatakan sebelum ini, hasil gabungan dua warna hitam dan putih adalah baik.

Objektif Pembelajaran

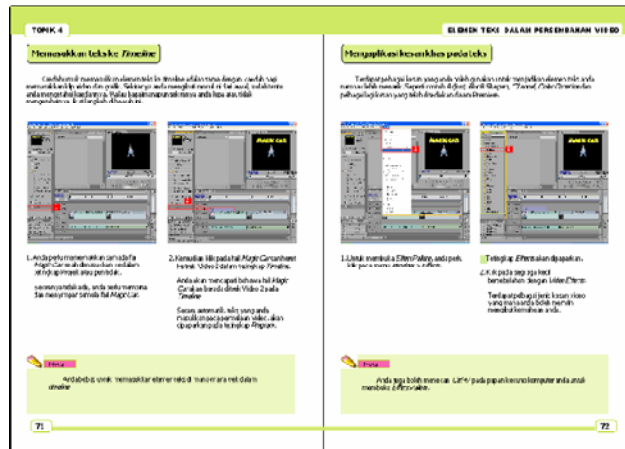
Objektif pembelajaran akan dinyatakan bagi setiap topik yang mana ia merupakan senarai tentang apa yang pengguna perlu capai selepas mempelajari sesebuah topik. Objektif yang dinyatakan adalah meliputi tiga aspek iaitu pengetahuan, kefahaman dan aplikasi. Pada bahagian atas kiri paparan, terdapat kotak topik di mana pengguna berada dan di bawah kiri pula, nombor muka surat.



Rajah 5 : Objektif Pembelajaran

Aktiviti Pembelajaran

Isi pelajaran merupakan bahagian utama dalam pembelajaran menggunakan MPK ini. Pada bahagian ini, pembangun menggunakan perisian Adobe Page Maker 7.0 untuk mereka bentuk penyampaian isi pelajaran MPK. Isi pelajaran yang disampaikan adalah berasaskan teori kognitif yang mana isi pelajaran disusun atau distruktur supaya pembentukan konsep bermula daripada yang konkrit kepada yang abstrak. Ianya disampaikan secara langkah demi langkah (*step by step*) supaya pengguna dapat menjalani proses pemikiran secara teratur. Bagi memenuhi teori yang digunakan, pembangun telah memperkenalkan ikon-ikon penting sebelum isi pelajaran yang lebih sukar disampaikan.



Rajah 6 : Aktiviti Pembelajaran

Perbincangan

Bagi menghasilkan modul pembelajaran sendiri yang bertujuan untuk kegunaan pelajar dan pengguna yang lain, pelbagai aspek perlu dititik beratkan oleh pembangun supaya MPK yang dihasilkan akan membantu meningkatkan pemahaman pengguna dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan seharian mereka.

Aliran kerja model ADDIE digunakan untuk menghasilkan MPK ini yang mana ia mengandungi peringkat analisis, rekabentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian. Penilaian formatif dilakukan sepanjang proses pembangunan modul ini yang mana ia dijalankan bersama penyelia dan rakan-rakan pembangun supaya MPK ini memenuhi objektif pembinaannya. Penilaian secara tidak formal juga dilakukan ke atas pelajar tahun tiga yang mempelajari tajuk Adobe Premiere dalam subjek Teknologi Grafik, Animasi, Audio dan Video Digital (SPM 2303) di Fakulti Pendidikan, UTM. Pensyarah lain juga akan menilai modul ini secara tidak formal untuk mengetahui penerimaan penggunaan modul ini.

Setiap perkara mempunyai kekuatan dan kelemahannya tersendiri. Begitu juga dengan pembinaan MPK ini. Terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan MPK ini, yang mana ia dapat dikenalpasti setelah MPK ini siap dibangunkan.

Dengan adanya modul pembelajaran sendiri ini, ia dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi sesiapa yang ingin mempelajari tentang perisian Adobe Premiere Pro CS3. MPK ini mengandungi asas-asas tentang proses pengeditan video yang mana ianya sesuai bagi pengguna pertama (*first learner*). Ia sesuai digunakan pada bila-bila masa sahaja dan tidak kira di mana pengguna berada. Penyampaian isi pelajaran secara langkah demi langkah dalam MPK ini, dapat membantu pengguna untuk menjalani proses pembelajaran dengan lebih berkesan.

MPK ini juga dapat memberi manfaat kepada pensyarah kerana mereka dapat menggunakannya untuk menyampaikan isi pelajaran dengan cara yang paling ringkas. Selain itu, MPK ini akan membantu pensyarah dalam mempermudah pengajaran pensyarah kerana pelajar akan mendapat pengetahuan awal melalui MPK dengan mempelajarinya terlebih dahulu sebelum kelas P&P bermula. Pelajar akan berminat untuk mempelajarinya terlebih dahulu kerana MPK ini mengandungi keterangan yang mudah difahami.

Selain itu, dengan terhasilnya MPK ini, pelajar juga akan mendapat manfaat dalam proses pembelajaran mereka. Sebelum ini, MPK tentang perisian Adobe Premiere tidak ada di Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia. Atas sebab itu, MPK ini dibangunkan untuk memberi kemudahan kepada pelajar untuk dijadikan bahan pembelajaran mereka yang mana ia

dapat dipelajari mengikut gaya mereka tersendiri. Mereka bebas untuk menggunakannya pada bila-bila masa dan MPK ini mudah dibawa ke mana-mana.

Pembangun telah membangunkan sebuah MPK yang mengandungi keseluruhan topik mengenai perisian Adobe Premiere Pro CS3, iaitu dari topik 1 hingga topik 6. Kesemua topik telah dijilid sekaligus, yang mana ia tidak dapat diasingkan lagi mengikut topik. Sekiranya pengguna hanya ingin mempelajari topik 1, ini bermakna mereka perlu membawa kesemua topik bersama-sama. Mungkin ia sedikit sebanyak akan menyukarkan kerja pengguna. Setelah penilaian tidak formal dilakukan, pelajar lebih menggemari modul yang telah diasingkan topik-topik. Ia tidak membebankan pelajar untuk membawanya ke mana-mana sahaja mereka hendak pergi.

Rujukan

- Azizan Othman (1998). "Pembinaan Dan Penilaian Kesesuaian Modul Pengajaran Kendiri Komponen Elektrik Pada Peringkat Tingkatan Empat." Universiti Teknologi Malaysia : Tesis Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan
- Baharuddin Aris et. al. (2002). "Reka Bentuk Perisian Multimedia." Johor: Penerbit UTM Skudai.
- Burns, R.w. (1972). "An Instructional Modul Design". Educational Technology. 12(9). 27-29.
- Eijl, P.V. (1976). "A Concise Building Scheme for Instruction Modules". Educational technology. 16 (2). 33-35.
- Klingstedt, J.L (1972). "Learning Modules for Competency-Based Education." Educational technology. 12(11). 29-31.
- Meyer, G.R. (1988). "Modules From Design To Implementation." 2nd Edition. Manila: JON K. Printing Co. Inc. 1-49
- Saniah Sayuti, Yeo Kee Jiar, Ahmad Johari Sihes et al. (2000). "Modul Pengajaran Psikologi Pendidikan." Johor Bahru: Cetak Ratu Sdn.Bhd.
- Sidek Mohd Noah, Jamaludin Ahmad (2005). "Pembinaan Modul: Bagaimana Membina Modul Latihan dan Modul Akademik yang Baik." Serdang: Penerbit Universiti Putra Malaysia.
- Noor Khuzaimah binti Abdul Rahman (2007) Pembinaan Modul Pembelajaran Kendiri Topik Tag HTML, Pemformatan Laman Web dan Pengaplikasian Audio dan Video Menggunakan Aplikasi Frontpage XP 2003, Universiti Teknologi Malaysia. Tesis Ijazah Sarjana Muda.